

AGB-AG8E-USA

GAME BOY ADVANCE

GALIGOR™

DEFENDERS OF THE OUTER DIMENSION



INSTRUCTION BOOKLET
LIVRET D'INSTRUCTIONS

ELECTRONIC ARTS™

WARNING: PLEASE CAREFULLY READ THE PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO® HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY. THIS BOOKLET CONTAINS IMPORTANT SAFETY INFORMATION.

IMPORTANT SAFETY INFORMATION - READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES

⚠ WARNING - Seizures

Some people (about 1 in 4000) may have seizures or black outs triggered by light flashes, such as while watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.

Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult a doctor before playing a video game.

Parents should watch when their children play video games. Stop playing and consult a doctor if you or your child have any of the following symptoms:

Convulsions

Altered vision

Eye or muscle twitching

Involuntary movements

Loss of awareness

Disorientation

To reduce the likelihood of a seizure when playing video games:

1. Sit or stand as far from the screen as possible.
2. Play video games on the smallest available television screen.
3. Do not play if you are tired or need sleep.
4. Play in a well-lit room.
5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

! WARNING - Repetitive Motion Injuries

Playing video games can make your muscles, joints or skin hurt after a few hours. Follow these instructions to avoid problems such as Tendonitis, Carpal Tunnel Syndrome or skin irritation:

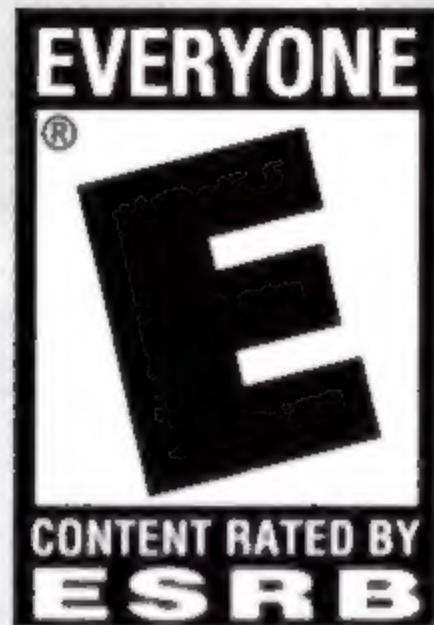
- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- If your hands, wrists or arms become tired or sore while playing, stop and rest them for several hours before playing again.
- If you continue to have sore hands, wrists or arms during or after play, stop playing and see a doctor.

! WARNING - Battery Leakage

Leakage of battery acid can cause personal injury as well as damage to your Game Boy. If battery leakage occurs, thoroughly wash the affected skin and clothes. Keep battery acid away from your eyes and mouth. Leaking batteries may make popping sounds.

To avoid battery leakage:

- Do not mix used and new batteries (replace all batteries at the same time).
- Do not mix alkaline and carbon zinc batteries.
- Do not mix different brands of batteries.
- Do not use nickel cadmium batteries.
- Do not leave used batteries in the Game Boy. When the batteries are losing their charge, the power light may become dim, the game sounds may become weak, or the display screen may be blank. When this happens, promptly replace all used batteries with new batteries.
- Do not leave batteries in the Game Boy or accessory for long periods of non-use.
- Do not leave the power switch on after the batteries have lost their charge. When you finish using the Game Boy, always slide the power switch OFF.
- Do not recharge the batteries.
- Do not put the batteries in backwards. Make sure that the positive (+) and negative (-) ends are facing in the correct directions. Insert the negative end first. When removing batteries, remove the positive end first.
- Do not dispose of batteries in a fire.



THIS PRODUCT HAS BEEN RATED BY THE ENTERTAINMENT SOFTWARE RATING BOARD. FOR INFORMATION ABOUT THE ESRB RATING, OR TO COMMENT ABOUT THE APPROPRIATENESS OF THE RATING, PLEASE CONTACT THE ESRB AT 1-800-771-3772, OR VISIT WWW.ESRB.ORG.



THIS OFFICIAL SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY. LICENSED BY SALE FOR USE ONLY WITH OTHER AUTHORIZED PRODUCTS BEARING THE OFFICIAL NINTENDO SEAL OF QUALITY.

LICENSED BY



NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE AND THE OFFICIAL SEAL ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
© 2001 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.

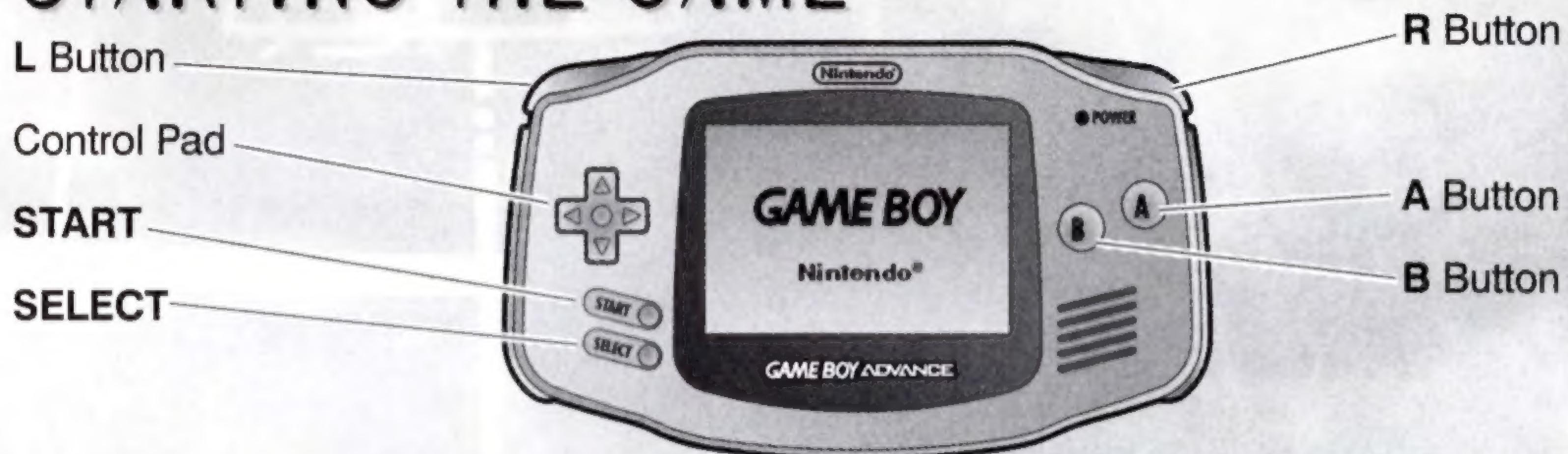
THIS GAME PAK WILL WORK ONLY WITH THE
GAME BOY® ADVANCE VIDEO GAME SYSTEM.

CONTENTS

STARTING THE GAME	4
COMPLETE GAME CONTROLS	5
INTRODUCTION	6
GETTING STARTED	7
REALMS IN THE OUTER DIMENSION.....	12
KEK POWERIZER	19
2-PLAYER CHALLENGE.....	20
CREDITS.....	21
LIMITED 90-DAY WARRANTY	23

La version française commence à la page 25.

STARTING THE GAME



1. Turn OFF the power switch on your Nintendo® Game Boy® Advance. Never insert or remove a Game Pak when the power is ON.
2. Insert the *GALIDOR™ Defenders of the Outer Dimension* Game Pak into the slot on the Game Boy Advance. To lock the Game Pak in place, press firmly.
3. Turn ON the power switch. The Legal and introductory screens appear.
4. Press the Control Pad \updownarrow to cycle through the language types.
5. Press the A Button to choose a language and progress to the Title screen.
6. When the Title screen appears, press START to advance to the Main menu (\triangleright *Main Menu* on p. 6).

COMPLETE GAME CONTROLS

MENU OPTIONS

ACTION	CONTROL
Highlight option	Control Pad ↔
Select option	A Button
Previous screen	B Button

GAME CONTROLS

ACTION	CONTROL
Move left/right	Control Pad ↔
Jump	A Button
Crouch	Control Pad ↓
Attack/Use Glinch	B Button
Initialize Glinch	L Button/R Button
Change Glinch	L Button/R Button
Pause	START

TIP: You don't need to completely clear gaps when you jump because you can grab edges and pull yourself up.

INTRODUCTION

For all the good people and happy places here on Earth, there are an equal number of evil characters and dark, lonely wastelands in the Outer Dimension, since Gorm began his rule. And this is where Nick Bluetooth suddenly finds himself on the eve of his 15th birthday.

While the reasons for his mysterious transportation remain unclear initially, Nick must explore the territories of the Outer Dimension with new found friends from the Outer Dimension. He resolves to use his strange new powers discovered in this strange world to defeat Gorm, the wicked ruler.

And now, Nick must face a new challenge. His friends have been abducted by Gorm. Without their help, Nick cannot free the enslaved people of the Outer Dimension.

Help Nick rescue his friends, defeat Gorm, and save GALIDOR™!

FOR MORE INFO about other LEGO® products, visit www.LEGO.com/interactive.

FOR MORE INFO about this and other Electronic Arts titles, visit www.ea.com.

FOR MORE INFO about the Kek Powerizer, visit www.LEGO.com/galidor and click on the Kek Powerizer link or refer to your Kek Powerizer Manual.

GETTING STARTED

Nick didn't get to plan for his unexpected trip to the Outer Dimension – but you can.

MAIN MENU

Press the Control Pad to cycle through the menu choices.



NEW GAME

Select NEW GAME to begin a new quest with Nick. Press the A Button to begin a new game (*> New/Continue Game* on p. 9).

CONTINUE

Continue a previously saved game. You can save up to four games in *GALIDOR™ Defenders of the Outer Dimension*. Press the **A** Button to continue a game, then press the Control Pad \leftrightarrow to cycle through the four save-game slots. Press the **A** Button to start your preferred game.

OPTIONS

Change Sound FX, Music, Difficulty, and Language options (\blacktriangleright Options Menu on p. 11). Press the **A** Button to enter the Options menu.

KEK POWERIZER

The Game Boy Advance version of *GALIDOR™ Defenders of the Outer Dimension* is compatible with the Kek Powerizer (\blacktriangleright Kek Powerizer on p. 19).

2-PLAYER CHALLENGE

Two players go head-to-head, one after another on a time battle. Whoever has the quickest time completing the stage wins. (\blacktriangleright 2-Player Challenge on p. 19).

CREDITS

See a list of the people responsible for all the time you spend playing this game.

NEW/CONTINUE GAME

Select one of the four available slots when starting or continuing a game from the Main menu. If a slot is already occupied, you'll see how much of the game has been completed. If you pick an occupied slot when starting a new game, you're asked if you want to erase the data in that slot. Press the **A** Button for YES, or the **B** Button for NO. Be careful not to overwrite previously saved games accidentally.

Game progress is automatically saved as you pass each level.

Your game completion percentage is based on both the number of levels you've completed and the number of Awards you've picked up.

REWARDS & AWARDS

While all your energy is focused on battling the alien masses of the Outer Dimension, don't forget that there are other goals to achieve on each level.

KEY FRAGMENT

Every level has a key fragment. Find it to open "The Egg" and exit the level.

TIME BONUS AWARD

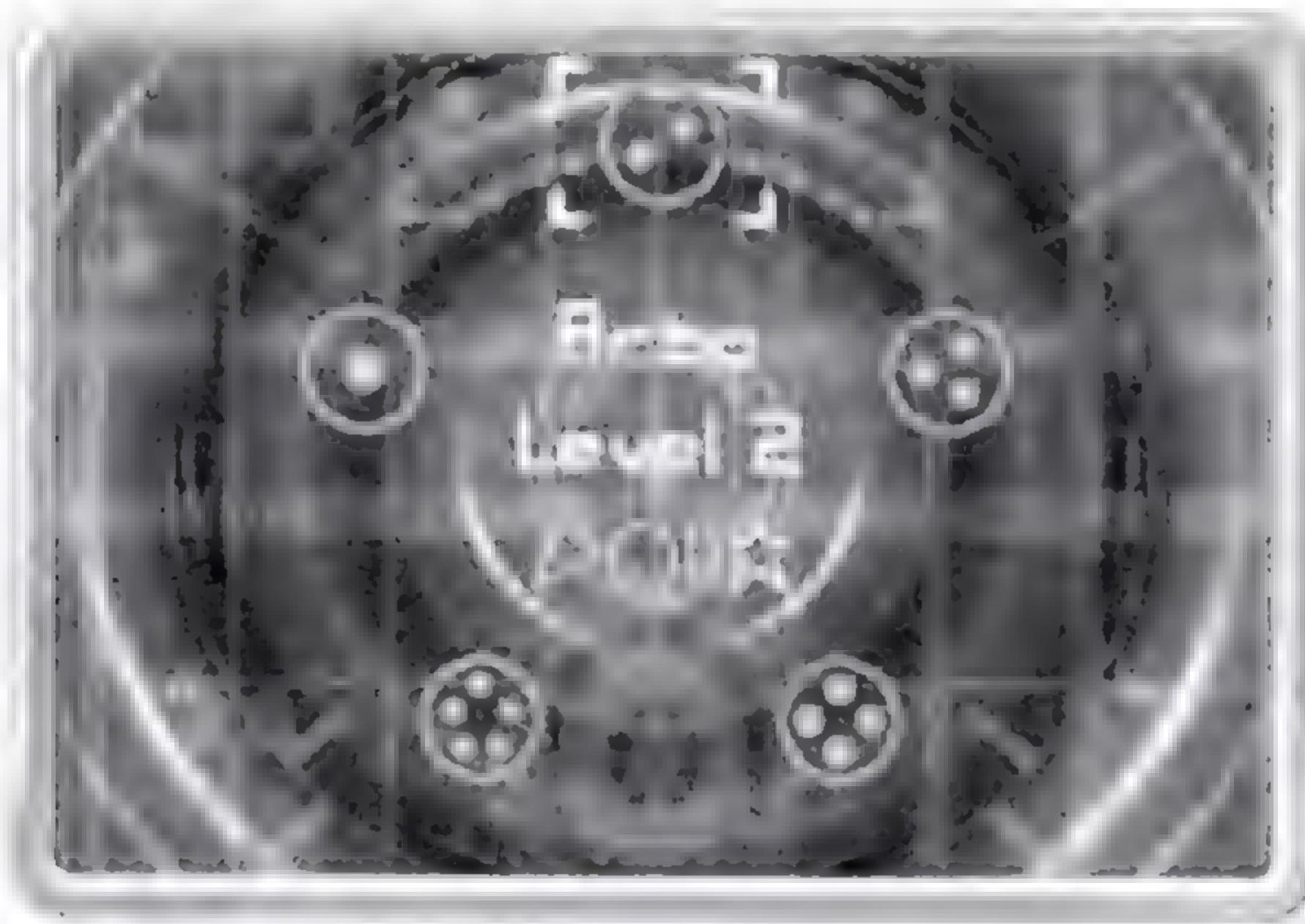
Beat the fastest time for a level and get the Time Bonus Award.

QORIUM PICK UP BONUS AWARD

Pick up 100 Qorium capsules in a level and get the Qorium Bonus Award.

STAR PLAYER AWARD

Get all 100 Qorium Capsules in record time and get the Star Player Award.



The four symbols that appear under each level name indicate which award(s) you have already earned.

OPTIONS MENU

NOTE: Default settings in this manual appear in **bold** type.

TO CHANGE SOUND FX, MUSIC, DIFFICULTY, OR LANGUAGE OPTIONS:

1. Press the Control Pad to cycle through the three Options settings, then press the **A** Button to select.
2. Press the **A** Button again to turn Music or Sound FX **ON** or **OFF**, or to select **EASY**, **MEDIUM**, or **HARD** in the Difficulty settings.
3. Press the **B** Button to accept changes and return to the Main menu.

REALMS IN THE OUTER DIMENSION

Expect the unexpected in the Outer Dimension. It's a strange new world and Nick uncovers many mysteries during his journeys. His travels on the transport vehicle known as "The Egg" take him to four unique realms plus Gorm's Lair:

ARBO

A desert wasteland that eventually leads to forested areas and bodies of water.

ELTA SIKTAR

This ice realm is filled with glaciers, ice deserts, and frozen forests.

DREEJAL VIN

A futuristic city full of huge steel buildings and lowly shops. Streets are built on top of one another to create a multi-layered world.

KEK

A labyrinth-like penal colony filled with misty, winding, intersecting causeways. Every road leads to Gorm's Lair at its center.

GORM'S LAIR

This is the ultimate showdown between Nick and his archenemy.

Nick's ultimate goal is to rescue his friends and defeat Gorm. To do this, he must collect all 21 key fragments hidden throughout the realms of the Outer Dimension. Individual fragments are required to advance between levels. Defeat Gorm to get the final key fragment. Piece them all together to open the gate to GALIDOR™.

GAMEPLAY SCREEN

Glinches



Energy Meter

Checkpoint

Qorium

Key fragment icon

QORIUM

Nick needs Qorium to power his Egg transporter around the Outer Dimension. Collecting Qorium restores Nick's energy. When Nick collects all 100 Qorium in a level he receives the Qorium Bonus Award.

GLINCH

Two Glinches can be available to Nick at once. But they only last a short time once activated. The meters under the icons indicate how much time remains for each Glinch.

ENERGY METER

Once Nick is out of Energy Gorm's Swarm will swoop in and capture him.

KEY FRAGMENT ICON

This shows that you've picked up a key fragment.

CHECKPOINT

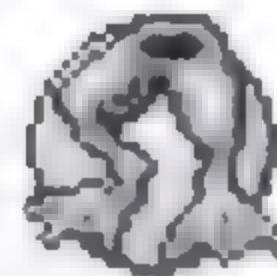
Nick passes checkpoints along the way to record his progress. If he's captured by Gorm, the game restarts at the last checkpoint.

GLINCHES

When Nick Glinches in the Outer Dimension, part of his body morphs into a new form.

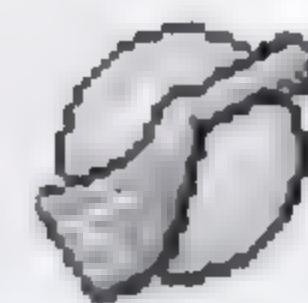
There are six Glinches in the game:

AMPHIB JUMP



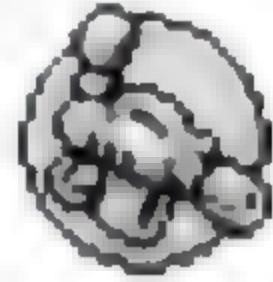
A froglike Glinch that enables Nick to jump great heights and kick enemies.

AQUA FINS



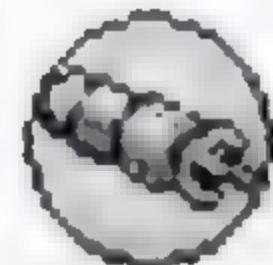
This Glinch enables Nick to swim underwater. Press the **B** Button while Glinched to Power Swim, with a burst of speed which carries Nick upstream against currents. He can also use the Power Swim move to leap high out of the water.

BALLISTIC ENERGIZER



With the Ballistic Energizer, Nick can shoot out energy bolts to stun enemies and disable laser fields. Nick may need to charge up his Ballistic Energizer (press and hold the **B** Button) to disable certain strong laser fields.

GRAPPLE HOOK



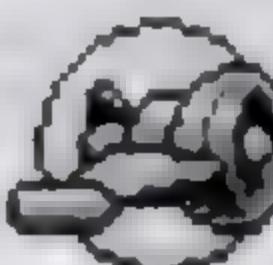
Nick can use this to swing across ledges. He can also use it as a device to activate switches, bring down rocks, or stun opponents.

POWER PUNCH



Nick can punch through rocks to gain access to secret areas, or use this new power against his opponents.

POWER WINGS



With these wings, Nick can fly, hover, and land safely from high falls.

Glinches are found throughout all levels. To pick them up, Nick just has to run into them. A new Glinch appears shortly afterwards. Available Glinches are shown in the upper left and right corners of the screen.

TO INITIALIZE A GLINCH:

Two Glinches can be available to Nick at once.

1. Press the **L** Button to activate a Glinch icon shown in the upper left corner of the screen.
2. Press the **R** Button to activate a Glinch icon shown in the upper right corner of the screen.
3. Press the **L** or **R** Button again to de-activate a Glinch.

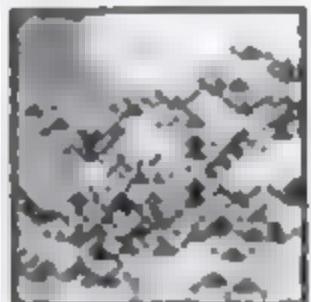
Glinches require energy, so they only last for a short time. Likewise, Glinches only last as inventory icons for a short time. You can see how much Glinch energy you have left by the bands around the Glinch icon as they run out. The icon flashes for a few seconds before a Glinch expires. Refresh Glinches by running into their icons along the path.

CHARACTERS

Nick meets many characters in the Outer Dimension. Some are friendly and some are not.

IN THE OUTER DIMENSION

GORM'S SWARM



Gorm uses his swarm as a tool to extend his rule to the far reaches of the Outer Dimension.

AQUART



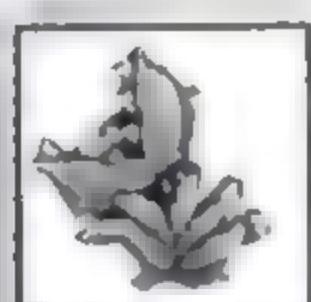
A reptilian species from Arbo. Once kind and nurturing, they have been turned into moisture vampires by Gorm.

AMPHIBIBS



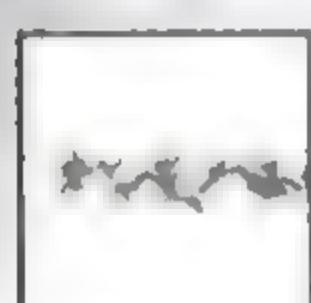
A wise and spiritual Arbo species, now enslaved by Gorm.

PLANT CREATURE



These unfriendly flowers lay quietly until disturbed, then quickly snap at you.

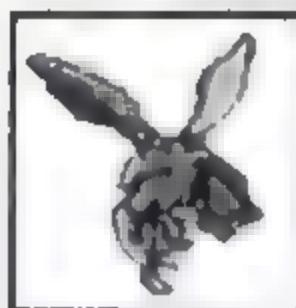
POISON SEAWEED



This plant is attached to the seabed and quickly reminds you never to get too close.

DREEJAL VIN

BOGE



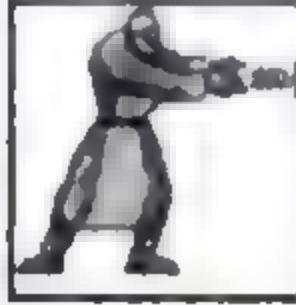
Boges act as scouts for Gorm. Initially illusionary diversions by Gorm, he has since learned to make them solid and more dangerous.

DROID



This armored robot is equipped with some serious protection on its top and mini-energizers to stun opponents.

DREEJAL VIN GUARD



These guards sport red and yellow trench coats and carry mini-Ballistic Energizers.

GORM'S LAIR

GORM



Gorm is determined to stop Nick, no matter who or what gets in his way. He is a master of mind control and illusion casting. Those who show any sign of weakness surely fall under his power.

PAUSE MENU

Stop the action and take a break without ending the current game.

- ▷ To access the Pause menu during gameplay, press **START**.
- ▷ Press the Control Pad to highlight an option (**CONTINUE** or **QUIT**), then press **START** or the **A** Button to select.

KEK POWERIZER

There are four Kek Powerizer Awards to be found throughout the game. Once you have found or unlocked a Kek Powerizer Award it is enabled in the Kek Powerizer Menu. You are then able to unlock the hidden games in your Kek Powerizer.

Hold your Game Boy Advance speaker close to the mouth/microphone of your Kek Powerizer. Do not block the microphone located below the Neck. Choose the icon in the Kek Powerizer Menu of your Game Boy Advance and press the A Button. This unlocks the game in your Kek Powerizer Action Figure.

Scroll through the games on your Kek Powerizer to highlight the game.

GAMES AVAILABLE TO UNLOCK:

Intruder Alert

Shield

Tracking

Road Rocket

FOR MORE INFO about the Kek Powerizer, visit www.LEGO.com/galidor and click on the Kek Powerizer link or refer to your Kek Powerizer Manual.

2-PLAYER CHALLENGE

In the dangers of the Outer Dimension, it's always easier to take a friend along. See who can help Nick complete all of his rescue efforts the fastest with the 2-Player Challenge.

TO BEGIN A 2-PLAYER CHALLENGE MATCH:

1. Select 2-PLAYER CHALLENGE from the Main menu. A notice appears for Player 1 to get ready.
2. When Player 1 completes the level, Player 2 is prompted to get ready. Each player then takes turns completing subsequent levels.

At the end of each level, both players' times are reported and a winner is declared.

CREDITS

TIERTEX

Programmer: Donald Campbell

Project Manager: John Smith

Producer: Gary Marshall

Artists: Bryan King, Tommy Painter, Gary Kennedy,
Lee McMurdy

Music: Mark Ortiz

Lead Tester: Kevin Ray

LEGO® INTERACTIVE

Global Vice President: Tom Stone

Director of Production: David Ratcliffe

Senior Producer: Alex Camilleri

Producer: Andrew Azorbo

Global Brand Director: Sean Ratcliffe

Global Marketing Manager: Kai Wunderlich

Head of Software Operations: Kevin Turner

Project Manager: Geoff Smith

Software Analysts: Eddie Hayden, Warren Leigh

Market Research Manager: Tim Price

Thanks to everyone at LEGO® Interactive for their feedback
and support.

Special Thanks: Conny Kalcher, Gitte Knudsen, Hilary
Plummer, Jacob Kragh, Adriana Eyzaguirre

ELECTRONIC ARTS-UK

Line Producer: Michael Ress

Assistant Producer: Jason Berisford

Marketing Manager: Susann Oelschlegel

Marketing Assistant: Christian Sponziello

PR Manager: Joanne Upton

Public Relations: Lidia Stojanovic

Package Project Management: Liz Simpson,
Candice Westman

Production Services: Martina Gadringer, Jenny Whittle,
Carolyn Wright, Silvia Byrne, Paul Ryan, Jayne Martin-Kaye

Studio Operations: Linda Walker, Phil Jones, Anne Miller

Mastering: Donna Hicks, Matt Price

Customer Quality Control: Jean-Yves Duret, Dave Fielding,
Andy Chung, Paul Richards, Ben Jackson

Platform Specialists: James Featherstone, Ashley Powell,
Tim Wileman, James Norton, James Arup

LOCALIZATION

EAD Localization Manager: Isabelle Martin

Localization Managers: Sweden—Rebecca Persson; Denmark—Rebecca Persson; Italy—Micaela Belluzzo; Germany—Michaela Bartelt; France—Christine Jean; Spain—Luis Pines; Netherlands—Clare Parkes

Localization Coordinators: Sweden—Mia Opancar; Denmark—Rebecca Persson; Italy—Alessandro Tajana; Germany—Bettina Bachon; France—Stephane Tachon; Spain—Jose Luis Rovira; Netherlands—Rebecca Gordon

Translators: Sweden—Mattias Göthe; Denmark—Steen Schnack; Italy—Project Synthesis; Germany—Nadine Monschau; France—Carole Blondin; Spain—Enrique Sanchez-Real; Netherlands—U-Trax Multi Media Localisations; UK—Gerry McGinley

Language Testing: Sweden—Asa Carlsson; Denmark—Thomas Reby; Italy—Project Synthesis; Germany—Dirk Vojtilo; France—Lionel Berrodier, Jean-Vincent Viallet; Spain—Alejandro Gómez; Netherlands—U-Trax Multi Media Localisations; UK—Dave Lielding

Special Thanks: Jonathan Bunney, David Knox, Frank Sagnier, Bernadette Abbott, Catherine Harris, Tony Parkes, Nick Button-Brown

ELECTRONIC ARTS—NORTH AMERICA

Senior Product Manager: Steve Perkins

Product Manager: Anne Kain

Public Relations: Tim McDowd

US Package Project Management: Scott Gillette

Studio Operations: Paulette Doudell, Steve Sammonds, Rosalie Vivanco

Mastering: Michael Deir, Chris Espiritu, Kima Hayuk, Michael Yasko

Documentation: Kevin Lamb, Lambo Creative

Documentation Layout: Christopher Held

Customer Quality Control: Anthony Barbagallo, Joel Knutson, Ben Crick, Dave Knudson, Darryl Jenkins, Andrew Young, Tony Alexander, Russel Medeiros, Simon Steel, Eron Garcia

Testing Manager: Kurt Hsu

Testing Supervisor: Ludon Lee

Lead Testers: Vince Brooks, Edmund Huey

Testers: David Higuchi, Danelle Sears, Rob Harrell, Billy Crippen, Jensen Delap, Clinton Rogers

FLT Project Lead: Gabriel Darone

FLT Core Testers: Boris Amchislavsky, Daniel Brown, Kai Nagai-Rothe, John Petroff

Special Thanks: Dave Ross, Edwin Caparaz, Kathy Frazier, Frank Pape, Tom Frisina, Josh Hendren, Ken Balthaser, Jamil Dawsari, Matt McKnight, Jeff Hasson, Celeste Murillo, Evelyn Walker

LIMITED 90-DAY WARRANTY

ELECTRONIC ARTS LIMITED WARRANTY

Electronic Arts warrants to the original purchaser of this product that the recording medium on which the software program(s) are recorded (the "Recording Medium") and the documentation that is included with this product (the "Manual") are free from defects in materials and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If the Recording Medium or the Manual is found to be defective within 90 days from the date of purchase, Electronic Arts agrees to replace the Recording Medium or Manual free of charge upon receipt of the Recording Medium or Manual at its service center, postage paid, with proof of purchase. This warranty is limited to the Recording Medium containing the software program and the Manual that were originally provided by Electronic Arts. This warranty shall not be applicable and shall be void if, in the judgment of Electronic Arts, the defect has arisen through abuse, mistreatment or neglect.

This limited warranty is in lieu of all other warranties, whether oral or written, express or implied, including any warranty of merchantability or fitness for a particular purpose, and no other representation of any nature shall be binding on or obligate Electronic Arts. If any such warranties are incapable of exclusion, then such warranties applicable to this product, including implied warranties of merchantability and fitness for a particular purpose, are limited to the 90-day period described above. In no event will Electronic Arts be liable for any special, incidental, or consequential damages resulting from possession, use or malfunction of this Electronic Arts product, including damage to property, and to the extent permitted by law, damages for personal injury, even if Electronic Arts has been advised of the possibility of such damages. Some states do not allow limitation as to how long an implied warranty lasts and/or exclusions or limitation of incidental or consequential damages so the above limitations and/or exclusion of liability may not apply to you. In such jurisdictions, the Electronic Arts' liability shall be limited to the fullest extent permitted by law. This warranty gives you specific rights. You may also have other rights that vary from state to state.

RETURNS WITHIN THE 90-DAY WARRANTY PERIOD

Please return the product along with (1) a copy of the original sales receipt, showing the date of purchase, (2) a brief description of the difficulty you are experiencing and (3) your name, address and phone number to the address below and Electronic Arts will mail a replacement Recording Medium and/or Manual to you. If the product was damaged through misuse or accident, this 90-day warranty is rendered void and you will need to follow the instructions for returns after the 90-day warranty period. We strongly recommend that you send your product using a traceable delivery method. Electronic Arts is not responsible for products not in its possession.

RETURNS AFTER THE 90-DAY WARRANTY PERIOD

If the defect in the Recording Medium or Manual resulted from abuse, mistreatment or neglect, or if the Recording Medium or Manual is found to be defective after 90 days from the date of purchase, please return the product along with (1) a check or money order for \$15.00 made payable to Electronic Arts, (2) a brief description of the difficulty you are experiencing and (3) your name, address and phone number to the address below, and Electronic Arts will mail a replacement Recording Medium and/or Manual to you. We strongly recommend that you send your product using a traceable delivery method. Electronic Arts is not responsible for products not in its possession.

EA WARRANTY CONTACT INFO

E-mail and Website: <http://techsupport.ea.com>

Phone: (650) 628-1900

EA WARRANTY MAILING ADDRESS

Electronic Arts Customer Warranty

P.O. Box 9025

Redwood City, CA 94063-9025

NOTICE

Electronic Arts reserves the right to make improvements in the product described in this manual at any time and without notice. This manual and the software described in this manual are copyrighted. All rights are reserved. No part of this manual or the described software may be copied, reproduced, translated, or reduced to any electronic medium or machine-readable form without the prior written consent of Electronic Arts.

TECHNICAL SUPPORT—If you need technical assistance with this product, call us at (650) 628-4315 Monday through Friday between 8:30–11:45 AM or 1:00–4:30 PM, Pacific Standard Time.

HOW TO REACH US ONLINE

E-mail and Website: <http://techsupport.ea.com>

FTP: [ftp.ea.com](ftp://ftp.ea.com)

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the LEGO Group. GALIDOR is a trademark. © 2002 CinéGroupe and the LEGO Group. Electronic Arts is a trademark or registered trademark of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners.

GWEN BOY ADVANCE



LIVRET D'INSTRUCTIONS

AVERTISSEMENT : Veuillez lire attentivement le livret de précautions qui accompagne ce produit avant d'utiliser votre appareil, logiciel ou accessoire Nintendo®. Ce livret contient des informations importantes de sécurité.

INFORMATIONS IMPORTANTES SUR LA SÉCURITÉ AU JEU - Veuillez lire les avertissements suivants avant que vous ou votre enfant jouiez avec des jeux vidéo

⚠ AVERTISSEMENT - Danger d'attaque

Certains individus (environ 1 sur 4000) peuvent avoir des crises d'épilepsie ou s'évanouir lorsque exposés à au clignotement de lumières d'une télévision ou d'un jeu vidéo, même s'ils n'ont jamais eu de crises auparavant.

Toute personne ayant déjà eu une crise d'épilepsie, perdu connaissance ou été victime d'autres symptômes liés à l'épilepsie devraient consulter un médecin avant de jouer à un jeu vidéo.

Les parents devraient surveiller leurs enfants lorsque ceux-ci jouent à des jeux vidéo. Si vous ou votre enfant présentez l'un des symptômes suivants, cessez le jeu et consultez un médecin :

Convulsions

Troubles de la vue

Tics oculaires/musculaires

Mouvements involontaires

Perte de conscience

Désorientation

Pour réduire le risque d'une crise d'épilepsie pendant le jeu :

1. Asseyez-vous où tenez-vous le plus loin possible de l'écran
2. Jouez sur le plus petit écran de télévision possible
3. Ne jouez pas si vous êtes fatigué.
4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
5. À toutes les heures, prenez une pause de 10 à 15 minutes.

!AVERTISSEMENT - Blessures dues au mouvement répétitif

Après quelques heures de jeu, les jeux vidéo peuvent irriter muscles, poignets et peau. Suivez les instructions suivantes pour éviter des problèmes tels que la tendinite, le syndrome du tunnel carpien ou l'irritation cutanée.

- Prenez une pause de 10 à 15 minutes après chaque heure de jeu, même si vous ne croyez pas en avoir besoin.
- Si vous éprouvez de la fatigue ou douleur au niveau des mains, des poignets ou des bras, cessez le jeu et reposez-vous quelques heures avant de reprendre le jeu.
- Si la douleur persiste lorsque vous reprenez le jeu, cessez le jeu et consultez un médecin.

!AVERTISSEMENT - Écoulement de l'acide des piles

L'écoulement de l'acide des piles peut causer des blessures et endommager le Game Boy. S'il y a fuite, lavez minutieusement la peau et les vêtements contaminés. Évitez tout contact de l'acide des piles avec votre bouche ou vos yeux. Un écoulement de l'acide des piles peut provoquer l'apparition de petits bruits secs.

Pour éviter l'écoulement d'acide des piles :

- N'utilisez pas de vieilles piles avec des neuves. (Changez toutes les piles en même temps)
- N'utilisez pas de piles alcalines avec d'autres types de piles.
- Ne mélangez pas différentes marques de piles.
- N'utilisez pas de piles au nickel-cadmium.
- Ne laissez pas de piles usées dans votre Game Boy. Quand les piles perdent leur énergie, le témoin lumineux peut diminuer d'intensité, le son, faiblir et l'écran d'affichage, s'assombrir. Dans ce cas, remplacez promptement toutes les piles par des piles neuves.
- Ne laissez pas les piles dans un Game Boy ou dans un accessoire pendant de longues périodes de non utilisation.
- Quand les piles ont perdu toute leur énergie et quand vous avez terminé de jouer, éteignez l'appareil.
- Ne rechargez pas les piles.
- Insérez les piles du bon côté. Assurez-vous que les signes positifs (+) et négatifs (-) se trouvent en bonne position. Insérez l'extrémité portant un signe négatif (-) en premier. Quand vous retirez les piles, retirez-en l'extrémité portant le signe positif (+) en premier.
- Ne jetez jamais les piles dans les flammes.



LE PRÉSENT PRODUIT A ÉTÉ COTÉ PAR L'ENTERTAINMENT SOFTWARE RATING BOARD. POUR OBTENIR DES INFORMATIONS SUR LE SYSTÈME DE COTATION DE L'ESRB, OU POUR DONNER VOTRE OPINION SUR L'À-PROPOS DE LA COTATION, Veuillez CONTACTER L'ESRB AU 1-800-771-3772 OU VISITER WWW.ESRB.ORG.



LE SCEAU OFFICIEL EST LA PREUVE QUE NINTENDO A APPROUVÉ LA QUALITÉ DE CE PRODUIT. LORSQUE VOUS ACHETEZ DES PRODUITS ET ACCESSOIRES, RECHERCHEZ TOUJOURS CE SCEAU POUR VOUS ASSURER QUE LES PRODUITS SONT COMPATIBLES. TOUS LES PRODUITS NINTENDO NE DOIVENT ÊTRE UTILISÉS QUE CONJOINTEMENT À D'AUTRES PRODUITS AUTORISÉS PORTANT LE SCEAU OFFICIEL DE QUALITÉ NINTENDO.

SOUS LICENCE DE

Nintendo

NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE ET LE SCEAU OFFICIEL SONT DES MARQUES DE COMMERCE DE NINTENDO.
© 2001 NINTENDO. TOUS DROITS RÉSERVÉS.

**CE LOGICIEL NE FONCTIONNE QU'AVEC L'APPAREIL
DE JEU VIDÉO PORTATIF GAME BOY® ADVANCE.**

CONTENTS

POUR COMMENCER	30
LISTE COMPLÈTE DES COMMANDES	31
INTRODUCTION	32
COMMENT JOUER.....	33
ROYAUMES DE L'AUTRE DIMENSION	38
KEK POWERIZER.....	45
DÉFI 2 JOUEURS.....	46
MENTIONS AU GÉNÉRIQUE.....	47
GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS	49

POUR COMMENCER



1. Éteignez votre appareil Nintendo® Game Boy® Advance. Ne jamais insérer ni retirer un logiciel lorsque l'appareil est allumé.
2. Insérez le logiciel *GALIDOR™ Defenders of the Outer Dimension* dans la fente prévue à cet effet. Appuyez fermement pour bien la verrouiller.
3. Allumez l'appareil. Les écrans d'introduction et celles des mentions légales apparaissent.
4. Appuyez sur la croix directionnelle $\uparrow\downarrow$ pour parcourir les différentes langues.
5. Appuyez sur le bouton A pour choisir une langue et passez à l'écran titre.
6. Lorsque l'écran titre apparaît, appuyez sur START pour passer au menu principal.
(► *Menu principal*, p. 33.)

LISTE COMPLÈTE DES COMMANDES

OPTIONS DE MENU

ACTION	COMMANDÉ
Placer une option en surbrillance	Croix directionnelle ↔
Sélectionner une option	Bouton A
Écran précédent	Bouton B

COMMANDES DE JEU

ACTION	COMMANDÉ
Se déplacer vers la gauche/droite	Croix directionnelle ↔
Sauter	Bouton A
S'accroupir	Croix directionnelle ↓
Attaquer/utiliser Glinch	Bouton B
Initialiser Glinch	Bouton L/ bouton R
Changer Glinch	Bouton L/ bouton R
Pause	START

CONSEIL : Vous n'êtes pas obligé de sauter complètement de l'autre côté d'un gouffre car vous pouvez vous agripper au rebord et grimper.

INTRODUCTION

Pour chaque bon-vivant et chaque endroit joyeux ici sur Terre, existent un personnage méchant et un endroit malheureux dans l'Autre Dimension, depuis que règne Gorm. Et voici où se trouve soudainement Nick Bluetooth la veille de son 15e anniversaire de naissance.

Bien que les raisons pour sa transmigration mystérieuse soient initialement inconnues, Nick doit explorer les territoires de l'Autre Dimension avec de nouveaux amis de l'Autre Dimension. Il doit utiliser de nouveaux pouvoirs étranges qu'il découvre dans ce monde bizarre et vaincre Gorm, le méchant dirigeant.

Maintenant, Nick doit relever un nouveau défi. Ses amis ont été enlevés par Gorm. Sans leur aide, Nick ne peut libérer les esclaves de l'Autre Dimension. Aide Nick à sauver ses amis, vaincre Gorm et sauver GALIDOR^{mc}.

POUR PLUS D'INFORMATIONS sur d'autres produits LEGO®, visitez www.LEGO.com/interactive/.

POUR PLUS D'INFORMATIONS sur ce jeu et sur d'autres jeux de Electronic Arts, visitez www.ea.com.

POUR PLUS D'INFORMATIONS sur Kek Powerizer, visitez www.LEGO.com/galidor et cliquez sur le lien Kek Powerizer ou reportez-vous au manuel qui accompagne le Kek Powerizer.

COMMENT JOUER

Nick n'a pas eu le temps de planifier ce voyage imprévu dans l'Autre Dimension, mais toi, tu peux le faire!

MENU PRINCIPAL

Appuie sur la croix directionnelle pour parcourir les choix de menu.



NOUV. PARTIE

Sélectionne NOUV. PARTIE pour débuter une nouvelle quête avec Nick. Appuie sur le bouton A pour commencer une nouvelles partie (► *Nouvelle partie/Continuer*, p. 35).

CONTINUER

Continuer une partie préalablement sauvegardée. Tu peux enregistrer jusqu'à 4 parties dans *GALIDOR^{MC} Defenders of the Outer Dimension*. Appuie sur le bouton **A** pour continuer une partie, puis appuie sur la croix directionnelle ⇔ pour parcourir les quatre espaces de sauvegarde. Appuie sur le bouton **A** pour continuer ta partie préférée.

OPTIONS

Change les options Effets sonores, Musique et Difficulté (► *Menu des options*, p. 37). Appuie sur le bouton **A** pour passer au menu Options.

KEK POWERIZER

La version Game Boy Advance de *GALIDOR^{MC} Defenders of the Outer Dimension* est compatible avec le Kek Powerizer (► *Kek Powerizer*, p. 45).

DÉFI 2 JOUEURS

Deux joueurs s'affrontent dans le cadre d'une course contre la montre. Le premier joueur qui réussit à terminer le niveau gagne (► *Défi 2 joueurs*, p. 45).

GÉNÉRIQUE

Affiche la liste des gens qui ont participé à la création ce jeu saisissant.

NOUVELLE PARTIE/CONTINUER

Sélectionne un des quatre espaces libres lorsque tu commences ou continue une partie à partir du menu principal. Si un espace est déjà occupé, tu verras le pourcentage du jeu qu'il reste à traverser. Si tu choisis un espace occupé lorsque tu commences une nouvelle partie, on te demande si tu veux écraser les données qui occupent l'espace. Appuie sur le bouton **A** pour accepter ou sur le bouton **B** pour refuser. Assure-toi de ne pas écraser des parties préalablement sauvegardées sans le vouloir.

Tes progrès seront automatiquement enregistrés lorsque tu franchiras chaque niveau. Le pourcentage réussi se traduit par le nombre de niveaux réussis ainsi que le nombre de prix ramassés.

RÉCOMPENSES ET PRIX

Bien que vous misez vos efforts su vos combats contre les extra-terrestres de l'Autre Dimension, n'oubliez-pas que vous avez d'autres objectifs à atteindre à chaque niveau.

FRAGMENT DE CLEF

Chaque niveau contient un fragment de clef. Trouvez-le pour déverrouillerGet the Key Fragment to «l'œuf» et passer au niveau suivant.

BONUS TEMPS

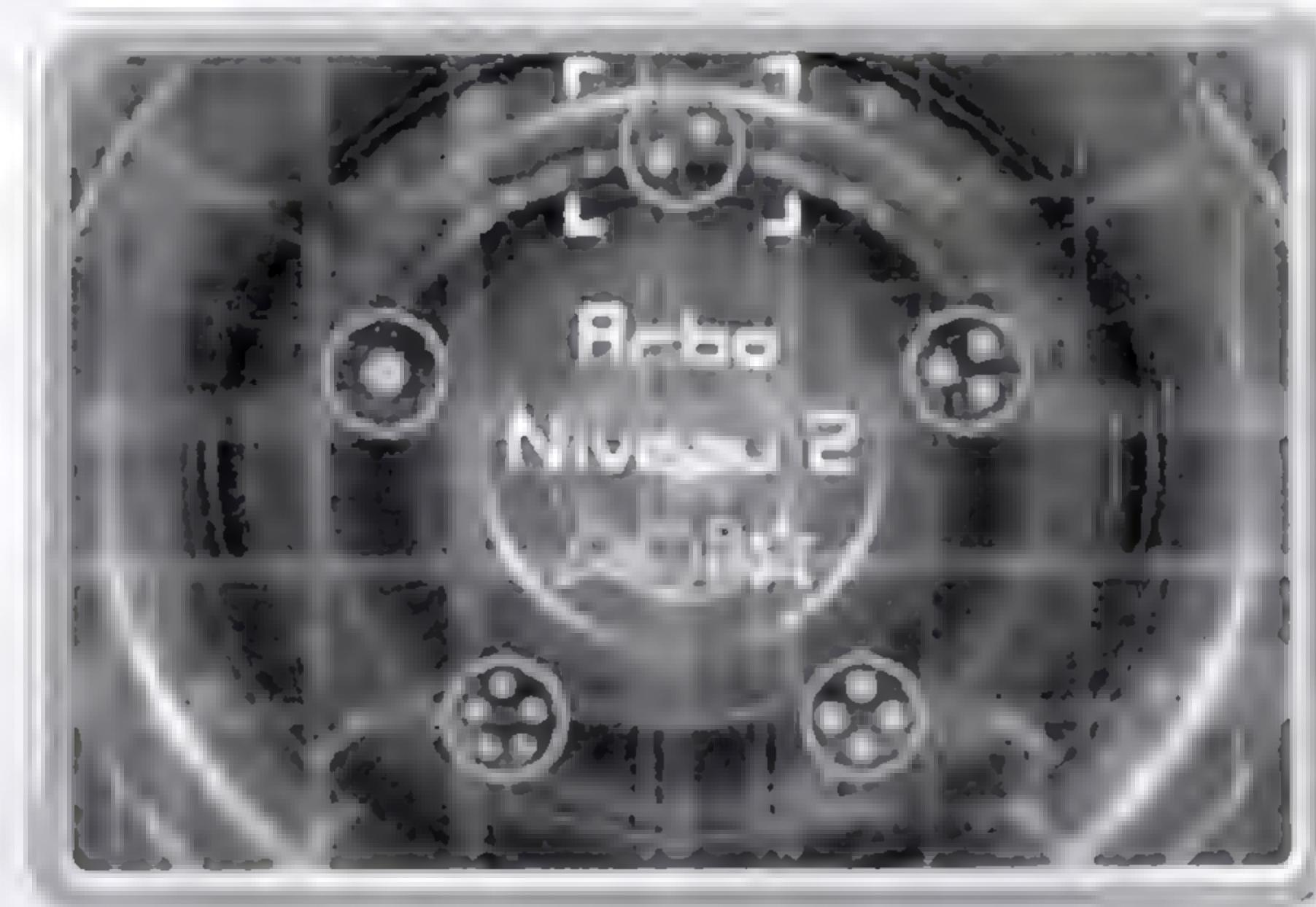
Bat le record de temps pour un niveau et gagne le bonus Temps.

BONUS QORIUM

Ramasse 100 capsules Qorium dans un niveau et gagne le bonus Qorium.

BONUS JOUEUR STAR

Ramasse les 100 capsules Qorium en temps record et gagne le bonus Joueur Star.



Les quatre symboles qui apparaissent sous chaque nom de niveau indiquent les prix que tu as déjà gagnés.

MENU OPTION

REMARQUE : Les paramètres par défaut apparaissent en **gras** dans ce manuel.

POUR CHANGER LES OPTIONS EFFETS SONORES, MUSIQUE OU DIFFICULTÉ :

1. Appuie sur le croix directionnelle pour parcourir les trois types d'options, puis appuie sur le bouton **A** pour faire ton choix.
2. Appuie sur le bouton **A** de nouveau pour **activer** ou désactiver la musique ou les effets sonores ou pour sélectionner **FACILE**, **MOYEN** ou **DIFFICILE** comme niveau de difficulté.
3. Appuie sur le bouton **B** pour confirmer les changements et retourner au menu principal.

ROYAUMES DE L'AUTRE DIMENSION

Prévois l'imprévisible dans l'Autre Dimension. Il s'agit d'un nouveau monde étrange et Nick découvre plusieurs mystères au cours de son aventure. Ses voyages à bord du véhicule connu sous le nom de l'Oeuf le transporte vers quatre royaumes uniques en plus du Repaire de Gorm:

ARBO

Une terre inculte désertique qui mène éventuellement vers des endroits verts et des plans d'eau.

ELTA SIKTAR

Ce royaume de glace est rempli de glaciers, de déserts glacés et de forêts glacées.

DREEJAL VIN

Une ville futuriste remplie d'énormes bâtiments d'acier et de modestes magasins. Les rues sont construites une au-dessus de l'autre pour créer ce monde multicouche.

KEK

Une prison labrinthe remplie de chemins brumeux et sinuieux qui s'entrecroisent. Tous les chemins mènent au Repaire de Gorm.

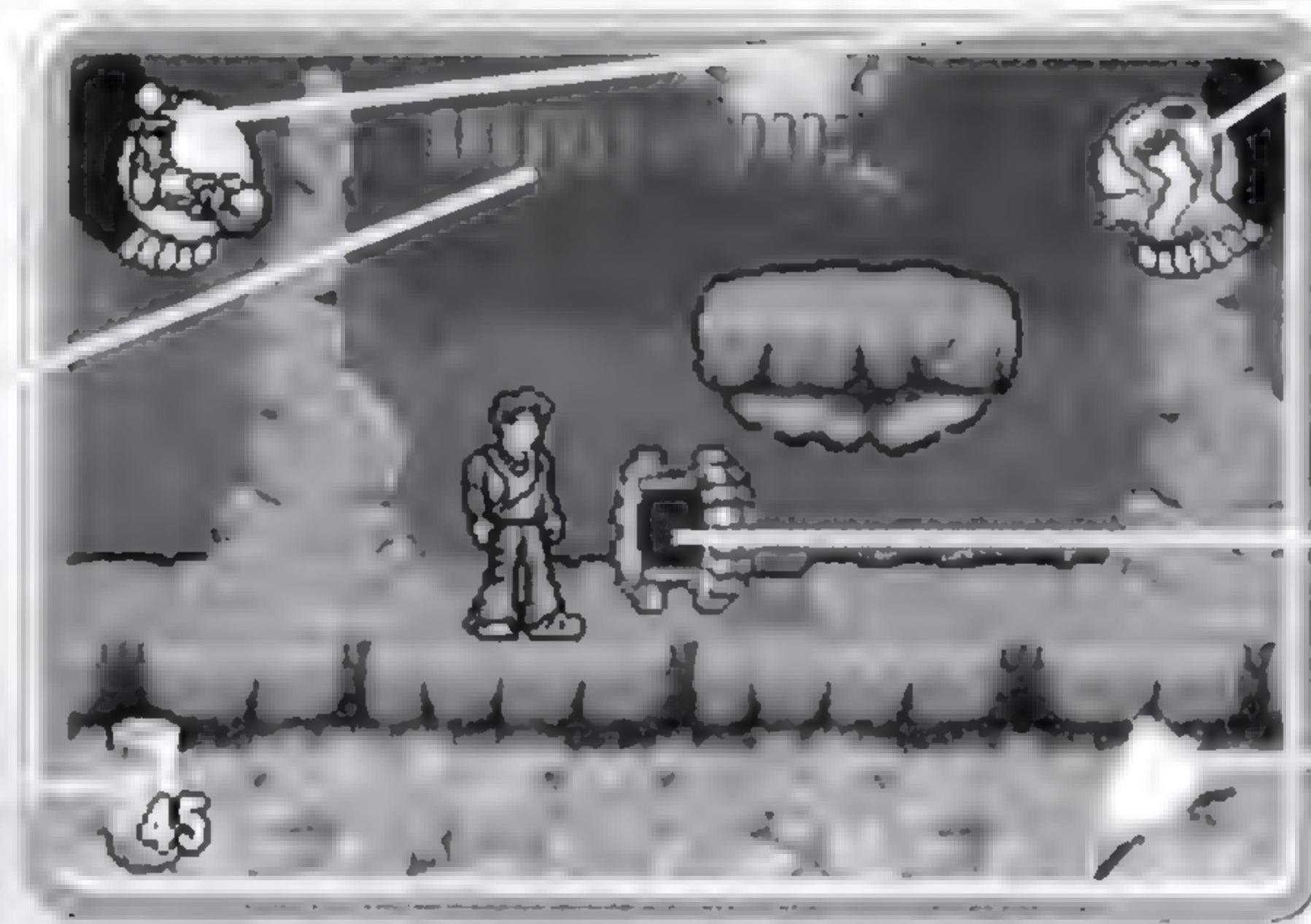
GORM'S LAIR

L'ultime épreuve de force entre Nick et son pire ennemi.

L'objectif ultime de Nick est de sauvers ses amis et vaincre Gorm. Pour ce faire, il doit ramasser les 21 fragments de clé cachés un peu partout dans les royaumes de l'Autre Dimensions. Les différents fragments sont requis afin d'accéder aux niveaux suivants. Tu dois vaincre Gorm pour obtenir le dernier fragment de clé. Rassemble-les tous pour déverrouiller le chemin vers GALIDOR^{mc}.

ÉCRAN DE JEU

Glinchs



Énergiemètre

Qorium

Point de contrôle

Icône de fragment de clef

QORIUM

Nick a besoin de Qorium pour permettre à son Œuf de le transporter partout dans l'Autre Dimension. Ramasse le Qorium pour rétablir l'énergie de Nick. Lorsque Nick a ramassé les 100 Qorium d'un niveau, il reçoit un bonus Qorium.

GLINCH

Tu peux posséder 2 Glinchs à la fois. Toutefois, lorsque ces glinchs sont activés, il ne durent qu'un moment. Les indicateurs sous chaque icône montrent le temps qu'il reste avant qu'ils expirent.

ÉNERGIEMÈTRE

ICÔNE DE FRAGMENT DE CLEF

POINT DE CONTRÔLE

Lorsque Nick n'a plus d'énergie, l'essaim de Gorm s'amène et le capture.

Indique que tu as ramassé un fragment de clef.

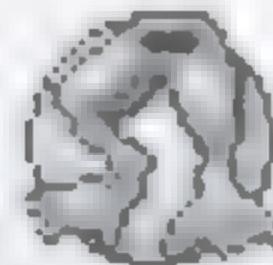
Nick franchit des points de contrôle en cours de route et enregistre alors ses progrès. S'il est capturé par Gorm, il recommence la partie au dernier point de contrôle franchi.

GLINCHS

Lorsque Nick utilise un Glinch dans l'Autre Dimension, une partie de son corps se transforme.

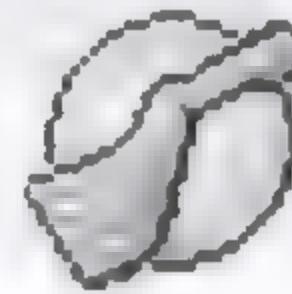
Il existe 6 Glinchs dans ce jeu :

AMPHIB JUMP



Glinch ressemblant à une grenouille permettant à Nick de sauter très haut et donner des coups de pied aux ennemis.

AQUA FINS



Ce Glinch permet à Nick de nager sous l'eau. Appuie sur le bouton **B** un fois que tu as activé ce Glinch pour nager rapidement et même contre le courant. Nicl peut également utiliser cette tactique pour sauter hors de l'eau.

BALLISTIC ENERGIZER



Le Ballistic Energizer permet à Nick de lancer des charges d'énergie pour assommer les ennemis et décharger les champs laser. Parfois, Nick doit charger son Ballistic Energizer (en appuyant sur le bouton **B** et en le maintenant enfoncé) pour désactiver certains champs laser plus puissants.

GRAPPLE HOOK



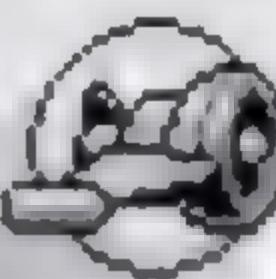
Nick peut se servir de ce Glinch pour sauter d'une vire à l'autre. Il peut aussi s'en servir comme moyen d'activer des boutons, faire tomber des pierres ou assommer des adversaires.

POWER PUNCH



Perce un trou dans la pierre pour accéder à des endroits secrets". Utilise aussi ce Glinch comme arme.

POWER WINGS



Ces ailes permettent à Nick de voler, de planer et d'atterrir sain et sauf après avoir tombé de très haut.

Les Glinchs se trouvent un peu partout dans chacun des niveaux et Nick n'a qu'à les atteindre pour les ramasser. Un nouveau Glinch réapparaît sous peu. Les Glinchs disponibles apparaissent dans les coins droit et gauche supérieurs de l'écran.

POUR INITIALISER UN GLINCH :

1. Appuie sur le bouton **L** pour activer une icône de Glinch affichée dans le coin gauche supérieur de l'écran.
2. Appuie sur le bouton **R** pour activer une icône de Glinch affichée dans le coin droit supérieur de l'écran.
3. Appuie sur le bouton **L** ou **R** de nouveau pour désactiver un Glinch.
4. Si l'icône de Glinch apparaît dans le coin gauche supérieur, appuie sur le bouton **L** pour utiliser ce Glinch.
5. Si l'icône de Glinch apparaît dans le coin supérieur droit, appuie sur le bouton **R**.

Les Glinchs requièrent de l'énergie, donc ils ne durent que peu de temps.

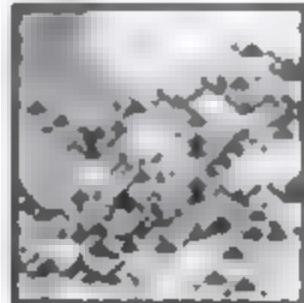
Pareillement, les Glinchs ne durent comme icônes d'inventaire que quelque temps. Tu peux voir combien il te reste d'énergie Glinch en observant les bandes autour de l'icône du Glinch. L'icône clignote quelques secondes avant qu'un Glinch expire. Fais le plein de Glinchs en vous approchant de leurs icônes en cours de route.

PERSONNAGES

Nick fait la rencontre de plusieurs personnages dans l'Autre Dimension. Certains sont aimables, d'autres ne le sont pas.

TOUS LES NIVEAUX

L'ESSAIM DE GORM



Gorm se sert de l'essaim comme outil pour régner partout dans l'Autre Dimension.

AQUART



Une espèce de reptile d'Arbo, autrefois amicale et aimable, mais transformée en vampires par Gorm.

AMPHIBIBS



Espèce sage et spirituelle d'Arbo maintenant esclave de Gorm.

PLANTE MONSTREUSE



Ces fleurs méchantes restent calmes jusqu'à ce que vous vous y approchez, puis vous mordent rapidement.

ALGUE EMPOISONNÉE



Cette plante est fixée au fond de la mer et te rappelle rapidement de ne pas t'en approcher.

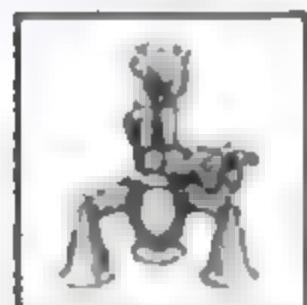
DREEJAL VIN

BOGE



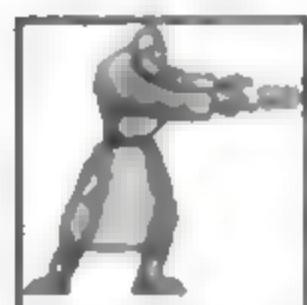
Les Boge agissent comme recruteurs pour Gorm. Ils apparaissent d'abord comme de simples diversions illusionnaires de Gorm, mais Gorm sait les rendre plus solides et plus dangereux.

DROIDE



Ce robot est protégé et équipé de mini-électrificateurs pour assommer ses adversaires.

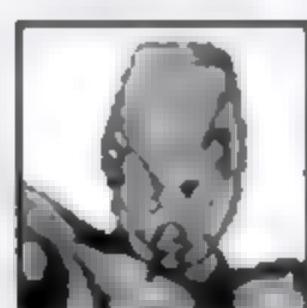
DREEJAL VIN GARDE



Ces gardes portent des imperméables rouge et jaune et transportent des mini-Ballistic Energizers.

REPAIRE DE GORM

GORM



Gorm est décidé à arrêter Nick peu importe qui ou quoi tente l'empêcher. Il est un maître du contrôle de l'esprit et de la création d'illusions. Tous ceux qui montrent un signe de faiblesse tombent sous son pouvoir.

MENU DE PAUSE

Interromps l'action et prends une pause sans quitter la partie courante.

- ▷ Pour accéder au menu de pause durant le jeu, appuie sur le bouton **START**.
- ▷ Appuie sur la croix directionnelle pour placer une option en surbrillance (**CONTINUER** ou **QUITTER**), puis appuie sur **START** ou sur le bouton **A** pour faire ton choix.

KEK POWERIZER

Il existe quatre bonus Kek Powerizer dans le jeu. Lorsque tu trouves ou déverrouilles un bonus Kek Powerizer, il est activé dans le menu Kek Powerizer. Tu peux ensuite déverrouiller les jeux cachés dans ton Kek Powerizer.

Tiens le haut-parleur de ton appareil Game Boy Advance près du micro de ton Kek Powerizer. Ne bloque pas le micro situé sous le cou. Choisis l'icône dans le menu Kek Powerizer de ton appareil Game Boy Advance et appuie sur le bouton A. Ceci déverrouille le jeu dans ton Kek Powerizer.

Parcours les jeux de ton Kek Powerizer pour en placer un en surbrillance.

JEUX QUE TU PEUX DÉVERROUILLER :

Alerte d'intrus

Bouclier

Localisation

Fusée de course

POUR PLUS D'INFORMATIONS sur le Kek Powerizer, visite www.LEGO.com/galidor et clique sur le lien Kek Powerizer ou reporte-toi au manuel du Kek Powerizer.

DÉFI 2 JOUEURS

En raison des dangers que présente l'Autre Dimension, il est toujours plus facile lorsque accompagné d'un ami. Vois qui peut aider Nick à accomplir ses missions le plus vite en mode Défi 2 joueurs.

POUR COMMENCER UNE PARTIE DÉFI 2 JOUEURS :

1. Sélectionne DÉFI 2 JOUEURS à partir du menu principal. Un message suggérant au joueur 1 de se préparer apparaît.
2. Lorsque le joueur 1 termine le niveau, on suggère au joueur 2 de se préparer. Les joueurs terminent les niveaux subséquents à chacun leur tour.

À la fin de chaque niveau, le chrono des deux joueurs est affiché et le gagnant est annoncé.

MENTIONS AU GÉNÉRIQUE

TIERTEX

Programmeur : Donald Campbell

Directeur de projet : John Smith

Producteur : Gary Marshall

Artistes : Bryan King, Tommy Painter, Gary Kennedy,

Lee McMurdy

Musique : Mark Ortiz

Tester en chef : Kevin Ray

LEGO® INTERACTIVE

Vice-président - logiciels : Tom Stone

Directeur de production : David Ratcliffe

Chef de la production : Alex Camilleri

Producteur : Andrew Azorbo

Directeur de la marque : Sean Ratcliffe

Directeur de la commercialisation : Kai Wunderlich

Chef des opérations logicielles : Kevin Turner

Directeur de projet : Geoff Smith

Analystes en logiciel : Eddie Hayden, Warren Leigh

Directeur de l'étude de marché : Tim Price

Merci à tous chez LEGO® Interactive pour leurs idées et leur appui.

Remerciements particuliers : Conny Kalcher, Gitte Knudsen,

Hilary Plummer, Jacob Kragh, Adriana Eyzaguirre

ELECTRONIC ARTS -ROYAUME-UNI

Producteur de la ligne de produits : Michael Ress

Adjoint à la production : Jason Berisford

Directeur de la commercialisation : Susann Oelschlegel

Adjoint à la commercialisation : Christian Sponziello

Direction des relations publiques : Joanne Upton

Relations publiques : Lidia Stojanovic

Gestion du projet d'emballage : Liz Simpson,

Candice Westman

Services de production : Martina Gadringer, Jenny Whittle, Carolyn Wright, Silvia Byrne, Paul Ryan, Jayne Martin-Kaye

Opérations studio : Linda Walker, Phil Jones, Anne Miller

Matriçage : Donna Hicks, Matt Price

Contrôle de la qualité : Jean-Yves Duret, Dave Fielding, Andy Chung, Paul Richards, Ben Jackson

Spécialistes de plate-formes : James Featherstone, Ashley Powell, Tim Wileman, James Norton, James Arup

LOCALISATION

Directeur de la localisation EAD : Isabelle Martin

Directeurs de la localisation : Suisse—Rebecca Persson ; Danemark—Rebecca Persson ; Italie—Micaela Belluzzo ; Allemagne—Michaela Bartelt ; France—Christine Jean ; Espagne—Luis Pines; Pays-Bas—Clare Parkes

Coordonnateurs de la localisation : Suisse—Mia Opancar; Danemark—Rebecca Persson; Italie—Alessandro Tajana; Allemagne—Bettina Bachon; France—Stephane Tachon; Espagne—Jose Luis Rovira; Pays-Bas—Rebecca Gordon

Traducteurs : Suisse—Mattias Göthe; Danemark—Steen Schnack; Italie—Project Synthesis; Allemagne—Nadine Monschau; France—Carole Blondin; Espagne—Enrique Sanchez-Real ; Pays-Bas—U-Trax Multi Media Localisations ; Royaume-Uni—Gerry McGinley

Tests linguistiques : Suisse—Asa Carlsson; Danemark—Thomas Reby; Italie—Project Synthesis; Allemagne—Dirk Vojtilo; France—Lionel Berrodier, Jean-Vincent Viallet; Espagne—Alejandro Gómez; Pays-Bas—U-Trax Multi Media Localisations ; Royaume-Uni—Dave Lielding

Remerciements particuliers : Jonathan Bunney, David Knox, Frank Sagnier, Bernadette Abbott, Catherine Harris, Tony Parkes, Nick Button-Brown

ELECTRONIC ARTS—AMERIQUE DU NORD

Directeur de produit senior : Steve Perkins

Directeur de produit : Anne Kain

Relations publiques : Tim McDowd

Direction du projet d'emballage - É.-U. : Scott Gillette

Opérations studio : Paulette Doudell, Steve Sammonds, Rosalie Vivanco

Matriçage : Michael Deir, Chris Espiritu, Kima Hayuk, Michael Yasko

Documentation : Kevin Lamb, Lambo Creative

Mise en page de la documentation : Chris Held

Traduction : Julie-Anne LaRochelle

Contrôle de la qualité : Anthony Barbagallo, Joel Knutson, Ben Crick, Dave Knudson, Darryl Jenkins, Andrew Young, Tony Alexander, Russel Medeiros, Simon Steel, Eron Garcia

Directeur des tests : Kurt Hsu

Superviseur des tests : Ludon Lee

Testeurs en chef : Vince Brooks, Edmund Huey

Testeurs : David Higuchi, Danelle Sears, Rob Harrell, Billy Crippen, Jensen Delap, Clinton Rogers

Chef de projet FLT : Gabriel Darone

Testeurs FLT : Boris Amchislavsky, Daniel Brown, Kai Nagai-Rothe, John Petroff

Remerciements particuliers : Dave Ross, Edwin Caparaz, Kathy Frazier, Frank Pape, Tom Frisina, Josh Hendren, Ken Balthaser, Jamil Dawsari, Matt McKnight, Jeff Hasson, Celeste Murillo, Evelyn Walker

GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS

GARANTIE LIMITÉE DE ELECTRONIC ARTS

Electronic Arts garantit à l'acheteur original de ce produit que le support d'enregistrement sur lequel le(s) programme(s) est(sont) enregistré(s) ne comporte aucun défaut de matériaux ou de fabrication pour une période de 90 jours suivant la date de l'achat. Si le support d'enregistrement présente des défauts au cours des 90 jours de garantie, Electronic Arts s'engage à le réparer ou à le remplacer gratuitement sur réception du support et d'une preuve d'achat au centre de service. La présente garantie est limitée au support d'enregistrement contenant le(s) programme(s), fourni à l'origine par Electronic Arts. Cette garantie ne sera pas applicable et sera annulée si Electronic Arts juge que le défaut du produit résulte d'abus, de mauvais traitements ou de négligence.

Cette garantie limitée remplace toute autre garantie, qu'elles soient orales ou écrites, expresses ou implicites, y compris les garanties de qualité marchande et d'aptitude pour une utilisation particulière, et Electronic Arts ne tiendra compte d'aucune autre forme de représentation ou de réclamation. Si de telles garanties sont incapables d'exclusion, alors ces garanties applicables à ce produit, incluant les garanties de qualité marchande et d'aptitude pour une utilisation particulière, sont limitées à la période de 90 jours mentionnée ci-dessus. Electronic Arts ne sera responsable, en aucun cas, de tout dommage spécial, accidentel ou indirect provenant de la possession, de l'utilisation ou du fonctionnement défectueux de ce produit de Electronic Arts, y compris des bris de propriété, et jusqu'à ce qui est permis par la loi, les blessures corporelles, même si Electronic Arts a été notifié de la possibilité de tels dommages. Certains États américains n'autorisent pas de limitation quant à la durée d'une garantie implicite ni d'exclusions ou limitations concernant les dommages accidentels ou indirects. Dons, les limitations et/ou exclusions énoncées ci-dessus ne s'appliquent peut-être pas dans votre cas. Cette garantie vous accorde des droits précis, et vous rend admissible à d'autres droits, selon l'Etat dans lequel vous habitez.

RETOURS À L'INTÉRIEUR DE LA PÉRIODE DE GARANTIE DE 90 JOURS

Veuillez retourner le produit accompagné d'une copie de la facture originale portant la date de l'achat ainsi que d'une brève description du problème rencontré. Veuillez inclure votre nom, adresse et numéro de téléphone et envoyer le tout à l'adresse ci-dessous afin qu'Electronic Arts puisse vous faire parvenir un nouveau support d'enregistrement. Si le produit est endommagé par un mauvais usage, un abus ou une négligence quelconque, cette garantie de 90 jours est annulée et vous devez suivre les directives données concernant les retours après la période de garantie de 90 jours.

Nous vous recommandons fortement d'envoyer votre produit par le biais d'une forme d'expédition retraçable. Electronic Arts n'est pas responsable des produits qui ne se trouvent pas en sa possession.

RETOURS APRÈS LA PÉRIODE DE GARANTIE DE 90 JOURS

Si le support d'enregistrement a été endommagé en raison d'abus, de mauvais usage ou de négligence, ou si le support d'enregistrement présente un défaut après les 90 jours suivants la date d'achat, veuillez retourner le produit accompagné d'un chèque ou d'un mandat-poste de 15,00 \$US à l'ordre d'Electronic Arts, ainsi que d'une brève description du problème rencontré. Veuillez inclure votre nom, adresse et numéro de téléphone et envoyer le tout à l'adresse ci-dessous afin qu'Electronic Arts puisse vous faire parvenir une nouveau support d'enregistrement.

Nous vous recommandons fortement d'envoyer votre produit par le biais d'une forme d'expédition retraçable. Electronic Arts n'est pas responsable des produits qui ne se trouvent pas en sa possession.

SERVICE DES GARANTIES

Courriel et Internet : <http://techsupport.ea.com>

Téléphone : (650) 628-1900

ADRESSE POSTALE DU SERVICE DES GARANTIES DE EA

Electronic Arts Customer Warranty

P.O. Box 9025

Redwood City, CA 94063-9025

AVIS

Electronic Arts se réserve le droit d'apporter des améliorations au produit décrit dans ce manuel à tout moment et sans préavis. Ce manuel et le logiciel décrit dans ce manuel sont protégés par des droits d'auteur. Tous les droits sont réservés. Aucune partie de ce manuel ni du logiciel décrit ne peut être copiée, reproduite, traduite, ni transmise par voie électronique sans le consentement préalable par écrit de Electronic Arts.

ASSISTANCE TECHNIQUE

Si vous avez besoin d'assistance sur ce produit, appelez-nous au (650) 628-4315 du lundi au vendredi, de 8h30 à 11h45 ou de 13h00 à 16h30, heure du Pacifique. **Prenez note que l'assistance technique n'est offerte qu'en anglais.**

COMMENT NOUS JOINDRE EN LIGNE

Courriel et Internet : fr-support@ea.com (en français), <http://techsupport.ea.com> (en anglais)

FTP : [ftp.ea.com](ftp://ftp.ea.com)

LEGO et le logo de LEGO sont des marques de commerce de the LEGO Group. GALIDOR est une marque de commerce. © 2002 CinéGroupe et the LEGO Group. Electronic Arts est une marque de commerce ou une marque déposée de Electronic Arts Inc. aux E.-U. et/ou dans d'autres pays. Toutes les autres marques de commerce sont la propriété de leurs propriétaires respectifs.

Proof of Purchase
Preuve d'achat
GALIDOR™ Defenders of the
Outer Dimension



0 14633 14561 8

YES! I WANT TO JOIN THE LEGO CLUB!

This coupon is good for 1 FREE 2 year membership.
Additional kids may sign up for \$10.70 (including taxes).

PLEASE PRINT IN ALL CAPITAL LETTERS.

GBA22

Name/Nom _____ Age _____

- Français
 English

Address/Adresse _____

- Girl/Fille
 Boy/Garçon

City/Ville _____ State/Prov. _____ Postal Code
Code Postal _____

E-mail Address/Courriel _____ Date of Birth
Date de Naissance _____ / _____ / _____

M D/J Y/A

Parent's Signature/Signature d'un parent _____

**FREE
Membership
with this coupon!**

**Abonnement
GRATUIT avec
ce coupon!**

LEGO and the LEGO logo are
trademarks of/sont des marques
de/son marcas de LEGO Group.
©2002 The LEGO Group.



U.S. and Canada only.
E.U. et Canada seulement.
E.U. y Canada solamente.

OUI! JOIGNEZ-MOI AU CLUB LEGO!

Ce coupon est valide pour un abonnement
GRATUIT de 2 ans. Enfants additionnels
peuvent s'inscrire pour \$10.70 (taxes incluses).

**S.V.P. IMPRIMER EN LETTRES
MAJUSCULES.**

Postal Code
Code Postal _____

Date of Birth
Date de Naissance _____ / _____ / _____
M D/J Y/A

Offer limited to residents of the U.S. and Canada.
No photocopies will be accepted. Offer limited to
two free memberships per family, group, or organiza-
tion. Please allow 4-6 weeks for delivery of your
first mailing.

Offre limitée pour résidents du U.S. et Canada.
Photocopies ne seront pas acceptées. Offre limitée
à deux abonnements gratuits par famille, groupe, ou
organisation. Allouez 4-6 semaines pour la première
livraison.

**EVERY DIMENSION
NEEDS A HERO**



NEW CONSTRUCTABLE ACTION FIGURES!

GALIDOR™

DEFENDERS OF THE OUTER DIMENSION

Electronic Arts Inc. 209 Redwood Shores Parkway, Redwood City, CA 94065.
GALIDOR is a trademark. © 2002 CinéGroupe. LEGO and the LEGO Logo are
trademarks of the LEGO Group. © 2002 The LEGO Group.



1456105

PRINTED IN THE USA